


Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа с. Ивантеевка  
имени И.Ф. Дрёмова Саратовской области»  
Центр дополнительного образования цифрового  
и гуманитарного профилей  
«Точка Роста»

Принято решением педагогического совета МОУ «СОШ с. Ивантеевка им. И.Ф. Дрёмова» Протокол № 1 от «28» августа 2023 года	Утверждаю. Директор МОУ «СОШ с. Ивантеевка им. И.Ф. Дрёмова»  О.М. Печерина Приказ № 114/от «1» сентября 2023 г.
---	---

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа

*технической направленности*

«Сам себе дизайнер»

Возраст детей: 12-17 лет

Срок реализации: 5 месяцев

Вид программы: модифицированная

Разработчик программы

Лоптев Богдан Александрович

педагог дополнительного образования

с. Ивантеевка

2023 год

# **1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы**

## **1.1.Пояснительная записка**

В настоящее время уверенно использовать компьютерные технологии помогает идти в ногу со временем, а значит выбрать достойную профессию. Для реализации себя в качестве профессионала высокого уровня, необходимо не только пользоваться, но и умело представлять себя на рынке труда.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Сам себе дизайнер» имеет **техническую направленность**. Она ориентирована на изучение возможностей Windows 10\*, путем использования для творчества бесплатного приложения Paint 3D, которое предоставляет простые в работе, но мощные графические инструменты. С их помощью обучающиеся могут комбинировать двумерные и трехмерные объекты, что бы создавать творческие проекты любого уровня – для профессиональных целей или в качестве хобби.

**Актуальность** программы обусловлена стратегией технического развития, социальным заказом общества, перспективами развития, запросами и потребностями конкретных получателей образовательных услуг – обучающихся и их родителей (законных представителей).

**Отличительная особенность** определяется направленностью содержания на формирование знаний основных функций графического редактора Paint 3D, умения работать с данным приложением под контролем педагога, умения самостоятельно планировать свою деятельность, а также самостоятельно оформлять дизайн своих творческих проектов.

**Адресат программы:** Программа рассчитана на детей 12-17 лет.

**Возрастные особенности.**

Дети этой возрастной группы очень общительны, эмоциональны, более усидчивы. Обладают определенными навыками и знаниями в области использования основных функций компьютерной техники. Им необходимо давать творческие задания, создавать ситуацию успеха, эмоционально поддерживать, хвалить, словесно поддерживать. Они активно участвуют в коллективной и самостоятельной деятельности, стремятся к самореализации.

**Объем программы: 20 часов**

**Сроки реализации программы: 5 месяцев**

**Режим занятий:** занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

**Длительность** - 40 минут

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** формирование базовых знаний работы на компьютере и обучение эффективному использованию компьютерных приложений в учебной и практической деятельности.

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

1. Обучение приёмам использования графического редактора Paint 3D;

2. Формирование представлений о роли и месте информационных технологий, информационном содержании трудовых процессов в постиндустриальном обществе и ценностного отношения к ним;
3. Выработка стабильных навыков получения и обработки информации, ориентированная на запросы личностного развития;

**Развивающие:**

1. Развитие логического мышления и пространственного воображения;

**Воспитательные:**

1. Формирование общественно-активной личности, обладающей востребованными компетенциями;
2. Воспитание культуры общения и поведения в социуме;

### 1.3. Планируемые результаты

**Предметные:**

*Обучающиеся должны знать:*

- алгоритм запуска графического редактора Paint 3D;
- основные функции графического редактора Paint 3D
- основные приемы работы с объектами;

*уметь:*

- работать с инструментами графического редактора Paint 3D;
- менять масштабы 3-мерных фигур, их цвет, текстуру и удалять определённые фрагменты. Пользоваться Наклейками и Библиотекой.
- распечатывать результаты работы на 3D принтере.
- соблюдать технику безопасности в компьютерном классе.

**Метапредметные:**

развиты умения:

- определять цель своего обучения, формулировать для себя новые задачи в творческой деятельности;
- определять дизайн индивидуального проекта;
- оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности её решения;

**Личностные результаты:**

- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;
- способность к самооценке;

### 1.4. Учебный план

№	Наименование разделов и темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Техника безопасности. Вводное занятие	0,5	0,5	1	Тестирование
2	Графический редактор Paint 3D.	0,5	1,5	2	Наблюдение
3	Создание двухмерных объектов	0,5	2,5	3	Практическое задание
4	Создание трехмерных объектов	0,5	2,5	3	Практическое задание

5	Использование библиотеки трехмерных объектов	0,5	3,5	4	Творческая работа
6	Использование наклеек	0,5	2,5	3	Творческая работа
7	Смешанная реальность	0,5	2,5	3	Наблюдение
8	Итоговое занятие	0	1	1	Онлайн выставка «Ярмарка идей»
Итого		3,5	<b>16,5</b>	<b>20</b>	

### 1.5. Содержание учебного плана

#### Тема 1. Техника безопасности. Вводное занятие.

Правила поведения в кабинете. Основные составляющие персонального компьютера и их назначение. Безопасный запуск и безопасное отключение персонального компьютера. Основы безопасной установки бесплатного графического редактора Paint 3D на компьютерную технику.

#### Тема 2. Графический редактор Paint 3D

Возможности растрового графического редактора Paint 3D. Основные функции.

**Тема 3. Создание двухмерных объектов в Paint 3D.** Использование инструмента «Кисть» при создании двухмерных объектов. Добавление готовых объектов в разделе «Двухмерные фигуры». Добавление двухмерного текста. Создание двухмерных объектов на Холсте.

#### Тема 4. Создание трехмерных объектов в Paint 3D.

Создание трёхмерных объектов в разделе «Трёхмерные объекты». Возможности использования для дизайна трёхмерных объектов готовых объектов и моделей. Создание трёхмерного текста. Работа с трёхмерными объектами с функцией Трёхмерное представление.

#### Тема 5. Использование библиотеки трехмерных объектов в Paint 3D.

Возможности выбора готовых трёхмерных объектов. Изменение дизайна. Создание собственных дизайнов из готовых трехмерных объектов.

#### Тема 6. Использование Наклеек в Paint 3D.

Работа с разделом Наклейки. Виды Наклеек. Изменение размеров Наклеек. Использование Наклеек из различных материалов: дерево, камень и другие. Выполнение самостоятельного дизайна Наклеек из двухмерных рисунков. Создание собственных дизайнов Наклеек из файлов на компьютере.

#### Тема 7. Смешанная реальность в Paint 3D.

Возможности просмотра трёхмерных объектов в реальном мире с использованием камеры, шлема виртуальной реальности.

#### Тема 8. Итоговое занятие.

Онлайн выставка «Ярмарка идей»

### 1.6. Формы аттестации.

Планируемые результаты	Формы аттестации
Предметные	
<p><i>Обучающиеся должны знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- алгоритм запуска графического редактора Paint 3D;</li> <li>- основные функции графического редактора Paint 3D</li> <li>- основные приемы работы с объектами;</li> </ul>	Деловая игра «Юный дизайнер»

<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работать с инструментами графического редактора Paint 3D;</li> <li>- менять масштабы 3-мерных фигур, их цвет, текстуру и удалять определённые фрагменты. Пользоваться Наклейками и Библиотекой.</li> <li>- распечатывать результаты работы на 3D принтере.</li> <li>- соблюдать технику безопасности в компьютерном классе.</li> </ul>	
<b>Метапредметные</b>	
<p>развиты умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять цель своего обучения, формулировать для себя новые задачи в творческой деятельности;</li> <li>- определять дизайн индивидуального проекта;</li> <li>- оценивать правильность выполнения поставленной задачи, собственные возможности её решения;</li> </ul>	Творческий проект
<b>Личностные</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса;</li> <li>-способность к самооценке;</li> </ul>	Онлайн выставка «Ярмарка идей»

#### Формы контроля результатов:

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля:**

**Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование)

#### **Текущий в форме наблюдения:**

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

**Итоговый** контроль в форме творческих работ обучающихся;

**Самооценка и самоконтроль:** определение обучающимся границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества освоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

#### **Формы подведения итогов реализации программы.**

По окончании курса обучающимся предоставляется возможность ответить на вопросы, выполнить самостоятельный дизайнерский проект и представить его на онлайн выставке «Ярмарка идей».

Фото- и видео материалы по результатам работ обучающихся могут размещаться на сайте учреждения и могут быть рекомендованы для участия в конкурсах разного уровня.

## **2.Комплекс организационно - педагогических условий**

### **2.1.Методическое обеспечение программы**

Основными принципами обучения являются:

1.Научность.Принцип, предопределяющий сообщение обучающимся только достоверных, проверенных практикой сведений, при отборе которых учитываются новейшие достижения науки и техники.

2.Доступность. Предусматривает соответствие объема и глубины изучаемого материала уровню общего развития обучающихся в данный период, благодаря чему, знания и навыки могут быть сознательно и прочно усвоены.

3.Связь теории с практикой. Обязывает вести обучение так, чтобы дети могли сознательно применять приобретенные ими знания на практике.

4.Воспитательный характер обучения. Процесс обучения является воспитывающим, обучающийся не только приобретает знания и нарабатывает навыки, но и развивает свои способности, умственные и моральные качества.

5.Наглядность. Объяснение алгоритма работы в графическом редакторе Paint 3D Для наглядности применяются существующие видео материалы, а так же материалы собственного изготовления.

6.Систематичность и последовательность. Учебный материал дается по определенной системе и в логической последовательности с целью лучшего его освоения. Как правило, этот принцип предусматривает изучение материала от простого к сложному, от частного к общему.

7.Закрепление умений и навыков должно достигаться неоднократным целенаправленным повторением и тренировкой.

8.Индивидуальный подход в обучении. В процессе обучения педагог исходит из индивидуальных особенностей обучающихся.

### **Формы занятий**

На занятиях используются коллективная, групповая, индивидуальная формы организации учебной деятельности.

К традиционным формам организации деятельности обучающихся в рамках реализации программы относятся: теоретическое и практическое занятие.

На теоретических занятиях используются вербальные методы: объяснение с использованием видео-, аудио, а также ИКТ технологии.

На практических занятиях – методы проектирования, моделирования. Практические занятия начинаются с изучения (повторения) правил техники безопасности и сопровождаются и/или заканчиваются тщательным разбором допущенных ошибок.

### **Методы организации учебного процесса**

Используемые методы организации и проведения занятия:

-объяснительно-иллюстративный, или информационно-рецептивный:  
объяснение, демонстрация презентаций;

-репродуктивный: воспроизведение действий по применению знаний на практике, деятельность по алгоритму;

-частично-поисковый или эвристический метод;

-исследовательский метод, когда обучающимся дается познавательная задача, которую они решают самостоятельно, подбирая для этого необходимые методы.

## **2.2.Условия реализации программы**

**Форма обучения:** очная.

Программа реализуется на базе школы МОУ «СОШ с. Ивантеевка им. И.Ф. Дрёмова», в кабинете «Класс информационных технологий» Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

### **Материально-техническое обеспечение.**

- Ноутбуки
- 3D принтер Wanhao Duplicator;
- Принтер
- Мультимедийный проектор
- Интерактивный комплекс
- шлем виртуальной реальности

**Кадровое обеспечение программы:**

Педагог дополнительного образования.

## **2.3.Список литературы**

### **для педагога**

1. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методические рекомендации для учителя, Санкт-Петербург: «БХВ – Петербург», 2005 г.
2. Русакова О. Л. Информатика: уроки развития. Материалы для занятий с учениками начальной школы // Информатика (приложение к газете "Первое сентября"). №№ 31, 32, 2000.
5. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию // Информатика и образование. № 6, 1998, с. 31—37.

### **для родителей и обучающихся**

1. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Учебник-тетрадь по информатике для учащихся Санкт-Петербурга; «БХВ – Петербург», 2005 г.
2. Агафонова И. Н. Учимся думать. Сб. занимательных логических задач, тестов и упражнений / Уч. пособие. — СПб.: МиМ-Экспресс, 1996.

### **Интернет-ресурсы**

1. Интернет портал PROШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>
2. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/58a0dbdd-8ae9-43b1-937e-ef6397e6c1c3/?&subject=19> – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.